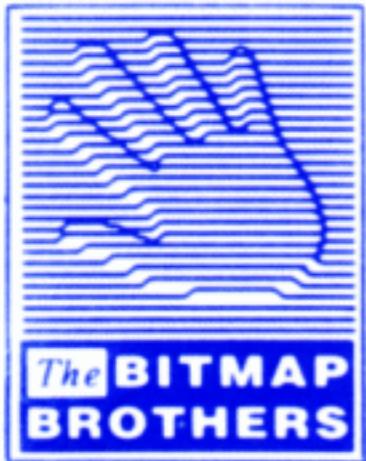


Speedball 2™

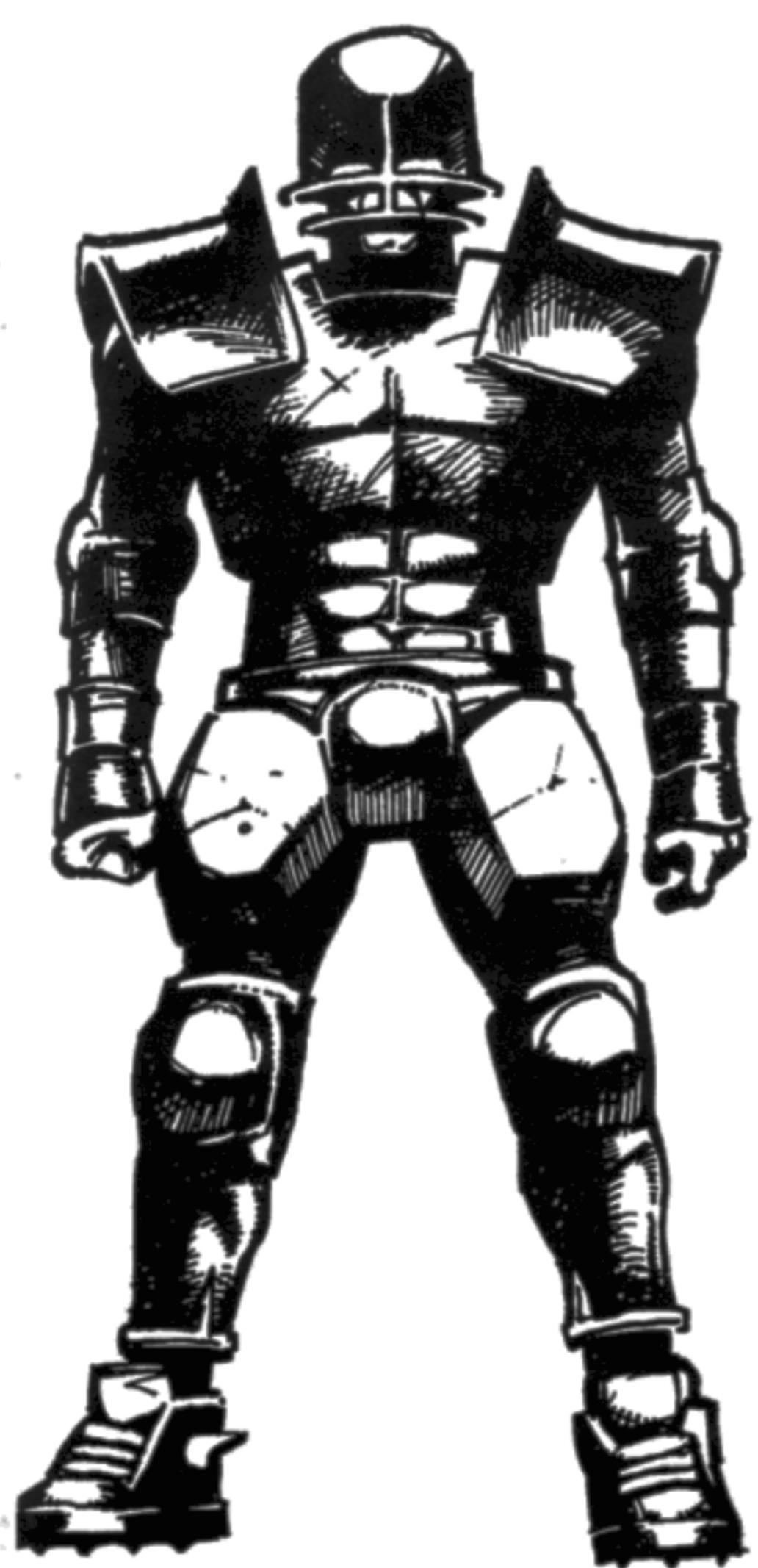


SEGA™



for M/S & M/S II (8 bit)





Speedball 2™

SEGA™



GAMES

FRANCAIS •

Manipuler la Cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM/MASTER SYSTEM II/POWER BASE CONVERTER.

Précautions d'emploi

- (1) Ne pas mouiller.
- (2) Ne pas plier.
- (3) Ne pas infliger de choc violent.
- (4) Ne pas exposer directement à la lumière du soleil.
- (5) Ne pas endommager ou dénaturer.
- (6) Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée.
- (7) Ne pas exposer à proximité de diluants, benzine, etc.

- * En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
- * Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
- * Après utilisation, remettre dans la boîte.
- * Ne pas jouer continuellement sans interruption.

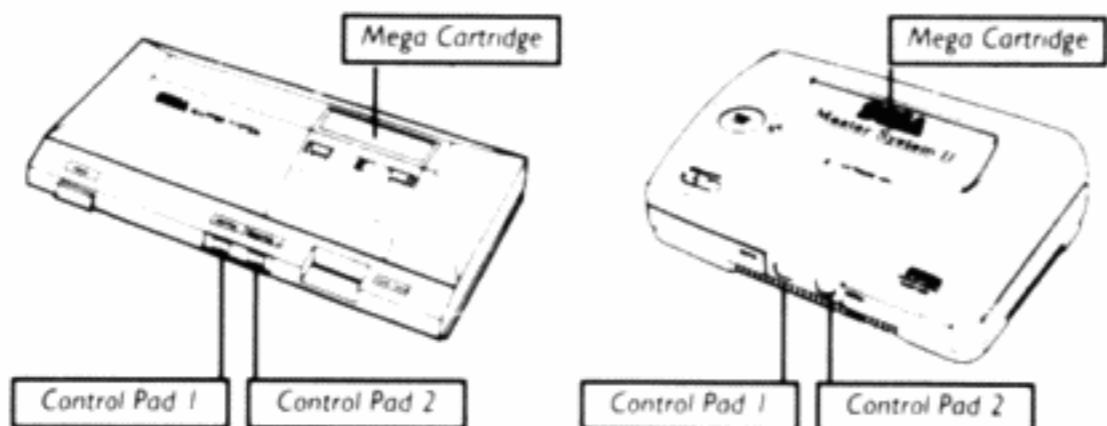
AVERTISSEMENT: Pour les possesseurs de télévisions à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété.

Table des Matières

La Cartouche Sega Master System
Pour Démarrer
Bienvenue en l'an 2100
Les Commandes du jeu
Commencer le jeu
Menu de Sélection de jeu
Menu de Sélection de Match
Ecran Prochaine Rencontre
L'Ecran Manager
Fenêtre de Joueur Actif
Evaluation des Attributs des Joueur
Composition Initiale
Tableau de Contrôle
Crédits Disponibles
L'Ecran Gymnase
Fenêtre de Joueur/Groupe Actif
Fenêtre d'Equipement
Boutons d'Attributs
Tableau de Contôle
Crédits Disponibles
Sur le Terrain
Contrôle de vos Joueurs
Marquer des points
Autres Particularités de Terrain
Objets à Ramasser sur le Terrain
Championnat du Monde de Speedball

Pour Démarrer

1. Vérifiez que votre Master System est ETEINT avant d'introduire ou de retirer une cartouche.
2. Introduisez la cartouche Speedball 2 Brutal Deluxe dans le Master System et enfoncez-la bien.
3. Allumez le système. Si l'écran reste vide, vérifiez que la cartouche est bien introduite et que l'appareil est correctement installé.
4. Lorsque vous retirez la cartouche Speedball 2 Brutal Deluxe, assurez-vous que le système est ETEINT.

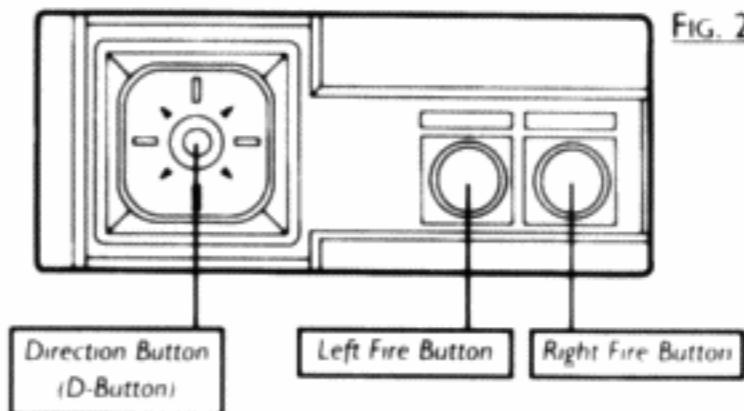


Bienvenue en l'an 2100...

... et au seul jeu en ville : Speedball 2. Le jeu original - né de la barbarie d'une bagarre de rues - fut supprimé il y a cinq ans en 2095 pour des raisons de corruption générale. Maintenant, avec la création de l'Association des Joueurs de Speedball et du nouveau Championnat du Monde de Speedball regroupant 16 équipes, Speedball 2 conserve l'extrême violence du jeu original - facteur supérieur de son attrait universel - avec pour décor, une arène radicale du XXII^e Siècle dans laquelle vous pouvez vous emparer de points de bonus et d'armes énergétiques.

Votre équipe, Brutal Deluxe, classée en dernière position de la Division 2 du CMS (Championnat du Monde de Speedball), est le bouc émissaire du Championnat. Mais maintenant, vous en avez la charge et l'avenir de l'équipe est entre vos mains...

Les Commandes du Jeu



BOUTON D :

- Déplace vos joueurs dans les huit directions sur le terrain.
- Déplace la Barre de Sélection sur l'écran pour tous les menus.

BOUTON 1 :

- Sert à lancer la balle quand elle est en votre possession. Plus la pression sur le bouton sera longue et plus la balle ira haut.
- Sert à sauter et attraper la balle en plein vol.
- Sert à glisser pour intercepter la balle au sol et plaquer les joueurs adverses.
- Sert à arracher la balle aux joueurs adverses.
- Sert à frapper et assommer les joueurs adverses - qu'ils aient la balle ou non.
- SELECTIONNE l'article mis en évidence sur tous les écrans de menus.

BOUTON 2:

- Fait passer la Barre de Sélection du Tableau de Contrôle aux Boutons d'Attributs de l'Ecran GYMNASSE et vice versa.
- Fait passer la Barre de Sélection du Tableau de Contrôle à la Composition Initiale de l'Ecran Manager et vice versa.
- Remplit toutes les fonctions du BOUTON 1 pendant un match.

JOUER À SPEEDBALL 2

Menu de Sélection de Jeu

Après les écrans de titres, vous aurez les choix suivants sur l'Ecran de Sélection de Jeu :

- **One Player** (Un Joueur) : Vous jouez seul contre l'ordinateur. Ce choix vous amène directement à l'Ecran de Sélection de Match.
- **Two Players** (Deux Joueurs) : Connectez un autre pavé de contrôle à l'Entrée 2 et jouez avec un copain. Ce choix vous fait passer à l'Ecran Prochaine Rencontre contenant un rapport de reconnaissance sur les deux équipes.
- **JEU DEMO**: Passe directement en mode de démonstration contrôlé par l'ordinateur

Menu de Sélection de Match

Pour les jeux à un joueur, choisissez parmi les options suivantes.

- **Knockout** (Elimination) : Série de matchs gala. Vous rencontrez des équipes de plus en plus fortes jusqu'à ce que perdiez.

- **League** (Championnat) : Vous participez à une saison de 14 Matches. Il vous faudra alors choisir entre New Game (Nouveau Jeu) pour commencer une nouvelle saison ou Load (Chargez) pour entrer le mot de passe d'un jeu précédemment chargé. (Vous obtenez un mot de passe quand vous arrivez premier en Division 2 et êtes promu en Division 1.)
- **Cup** (Coupe) Tournoi éliminatoire des 16 équipes du CMS.
- **Practice** (Entrainement) Brutal Deluxe est seule sur le terrain, perfectionnant son jeu pour gagner dans un vrai match.

Ecran Prochaine Rencontre

BRUTAL DELUXE		PROY		PROY	
PL	WG	WG	WG	POINTS	29
WG	WG	WG	WG	WG	WG
WG	WG	WG	WG	WG	WG
WG	WG	WG	WG	WG	WG
LEAGUE PLACEMENT	16	LEAGUE PLACEMENT	16	LEAGUE PLACEMENT	16
POINTS FOR	16	POINTS FOR	16	POINTS FOR	16
POINTS AGAINST	16	POINTS AGAINST	16	POINTS AGAINST	16
DEFENSE	JOG	DEFENSE	JOG	DEFENSE	JOG
FIELD	JOG	FIELD	JOG	FIELD	JOG
OFFENSE	JOG	OFFENSE	JOG	OFFENSE	JOG
SUBSTITUTES	JOG	SUBSTITUTES	JOG	SUBSTITUTES	JOG

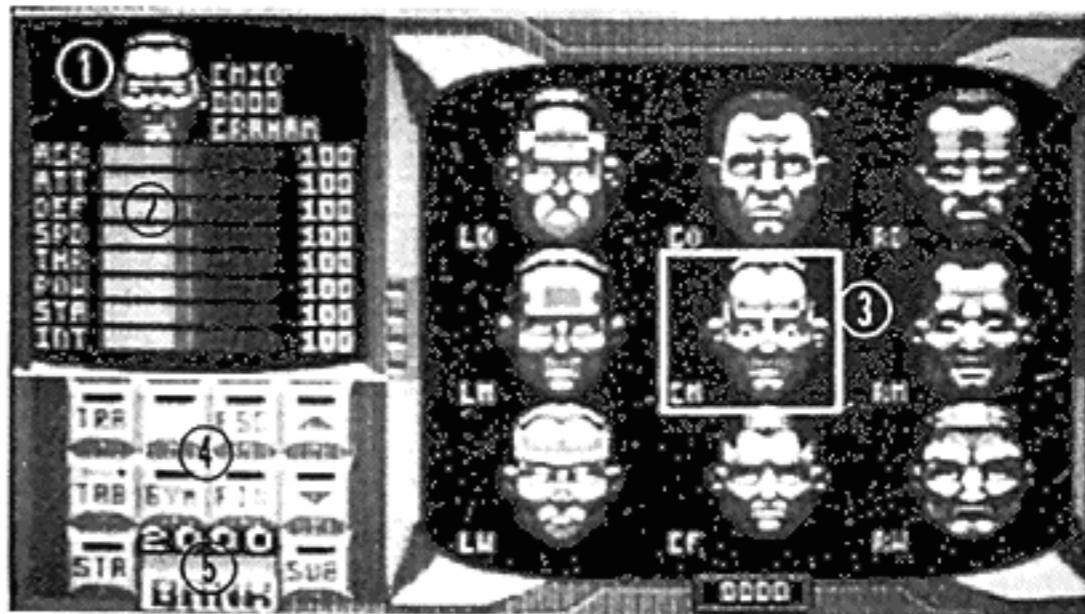
Cet écran vous donne un rapport de reconnaissance sur les équipes sélectionnées pour le prochain match. Voici la liste de renseignements apparaissant sur cet écran pour chaque équipe :

- **PL** (joués) : Total des matches joués.
- **WG** (gagnés) : Total des matches gagnés.
- **DR** (nuls) : Total des matches nuls.
- **LO** (perdus) : Total des matches perdus.

- **POINTS:** Total des Points d'Equipe obtenus. Les Points d'Equipe sont différents des Points de Match, marqués sur le terrain pendant un match. Les Points d'Equipe sont obtenus de la façon suivante :
 - 10 Points d'Equipe pour chaque victoire
 - 5 Points d'Equipe pour chaque match nul
 - 1 Point d'Equipe pour 10 Points de Match
- **LEAGUE PLACING** (Classement Championnat) : Votre classement actuel à l'intérieur de votre division - uniquement pour les Matches de Championnat.
- **POINTS FOR** (Points pour) : Total des Points d'Equipe obtenus.
- **POINTS AGAINST** (Points contre) : Total des Points d'Equipe attribués à l'adversaire.
- **DEFENSE** (Défense) : Evaluation globale des défenseurs de l'équipe.
- **MIDFIELD** (Milieu de terrain) : Evaluation globale des milieux de terrain de l'équipe.
- **ATTACK** (Attaque) : Evaluation globale des attaquants de l'équipe.
- **SUBSTITUTE** (Remplaçant) : Evaluation globale des remplaçants de l'équipe.

L'Ecran Manager

C'est sur l'Ecran Manager que vous établissez la composition initiale de l'équipe et que vous négociez des joueurs :



1. Fenêtre de Joueur Actif
2. Evaluation des Attributs des Joueurs
3. Composition Initiale
4. Tableau de Contrôle
5. Crédits Disponibles

Fenêtre de Joueur Actif

Cette fenêtre montre le joueur dont l'Evaluation des Attributs (cf ci-dessous) est actuellement affichée sur l'écran. Elle montre également le joueur actuellement destiné à être remplacé par ou échanger contre le joueur mis en évidence dans la Composition Initiale. Les flèches directionnelles HAUT et BAS du tableau de Contrôle vous permettent de faire défiler dans cette fenêtre chacun des 12 joueurs de votre équipe - ainsi que tout joueur pouvant être négocié.

Evaluation des Attributs des Joueurs

Chacun de vos joueurs est évalué dans les catégories suivantes :

- **AGR** : L'agressivité détermine si un joueur attaquera ou évitera ses adversaires à l'intérieur de sa zone.
- **ATT** : L'attaque détermine le degré de réussite de votre joueur à prendre la balle à un adversaire.
- **DEF** : La défense détermine la difficulté qu'a l'adversaire à prendre la balle à votre joueur.
- **SPD** : La vitesse détermine la vitesse de votre joueur, ainsi que l'amplitude de glissade et de saut.
- **THR** : Le lancer montre à quelle distance votre joueur peut lancer la balle.
- **POW** : La puissance détermine la force des plaquages de votre joueur.
- **STA** : L'endurance détermine la résistance de votre joueur face aux plaquages.
- **INT** : L'intelligence contrôle le champ de vision d'un joueur et son temps de réaction vis à vis des positions de la balle et des joueurs.

Composition Initiale

La Composition Initiale vous montre les neuf joueurs qui commencent la partie et leurs positions. Pour remplacer ou négocier l'un de ces joueurs, vous devrez mettre ce joueur en évidence. En appuyant sur le BOUTON 2, la Barre de Sélection passe du Tableau de Contrôle à la Composition Initiale. Ensuite, avec le BOUTON D, vous déplacez la Barre de Sélection sur les joueurs de la Composition Initiale. En ré-appuyant sur le BOUTON 2, vous retournez au Tableau de Contrôle.

Tableau de Contrôle

Vous utiliserez le Tableau de Contrôle pour l'Ecran Manager et l'Ecran Gymnase (cf ci-après). Utilisez le BOUTON D pour déplacer la Barre de Sélection et mettre en évidence le bouton de votre choix sur le Tableau de Contrôle. Appuyez ensuite sur le BOUTON 1 pour SELECTIONNER ce bouton. Voici les différents Boutons du Tableau de Contrôle :

- **FLECHES DIRECTIONNELLS**: Les Flèches Directionnelles HAUT et BAS vous permettent de faire défiler sur la Fenêtre de Joueur Actif chacun des 12 joueurs de votre équipe ainsi que tous les joueurs négociables.
- **SUB** : Le Bouton Remplacement permet de remplacer le joueur mis en évidence dans la Composition Initiale par le joueur actuellement dans la Fenêtre de Joueur Actif.
- **ESC** : Le Bouton Escape vous place directement sur le terrain pour le prochain match.
- **FIX** : Le Bouton Rencontre vous amène à l'Ecran Prochaine Rencontre.
- **GYM** : Le Bouton Gymnase vous amène à l'Ecran Gymnase, décrit dans la prochaine section de ce manuel.
- **TRA** : En match de Championnat ou de Coupe, le Bouton de Transfert s'allumera quand il y a des joueurs négociables - cela se produira au hasard pendant le jeu. SELECTIONNEZ ce Bouton lorsqu'il est allumé pour passer à l'Ecran de Transfert. Sur l'Ecran de Transfert, vous pouvez faire défiler les joueurs disponibles pour transfert dans la Fenêtre de Joueur Actif (comme vous l'aviez fait avec vos propres joueurs). Vous devez acheter les joueurs négociables avec les Crédits de votre Banque - le prix de chaque joueur est indiqué sous le nom du joueur. Si vous avez suffisamment de Crédits en Banque, vous pouvez transférer un joueur de la Fenêtre de

Joueur Actif à votre équipe. Tout d'abord, mettez en évidence, dans votre Composition Initiale, le joueur que vous voulez échanger, puis **SELECTIONNEZ** le BOUTON BUY (ACHETER) sur le Tableau de Contrôle. Après avoir terminé tous les transferts, **SELECTIONNEZ** le Bouton ESC pour retourner à l'Ecran Manager.

- **TAB** : Le Bouton Tableau vous amène aux positions actuelles des joueurs de votre division pendant le Championnat.
- **STA** : Le Bouton Statistiques vous amènera à une récapitulation statistique du dernier match.

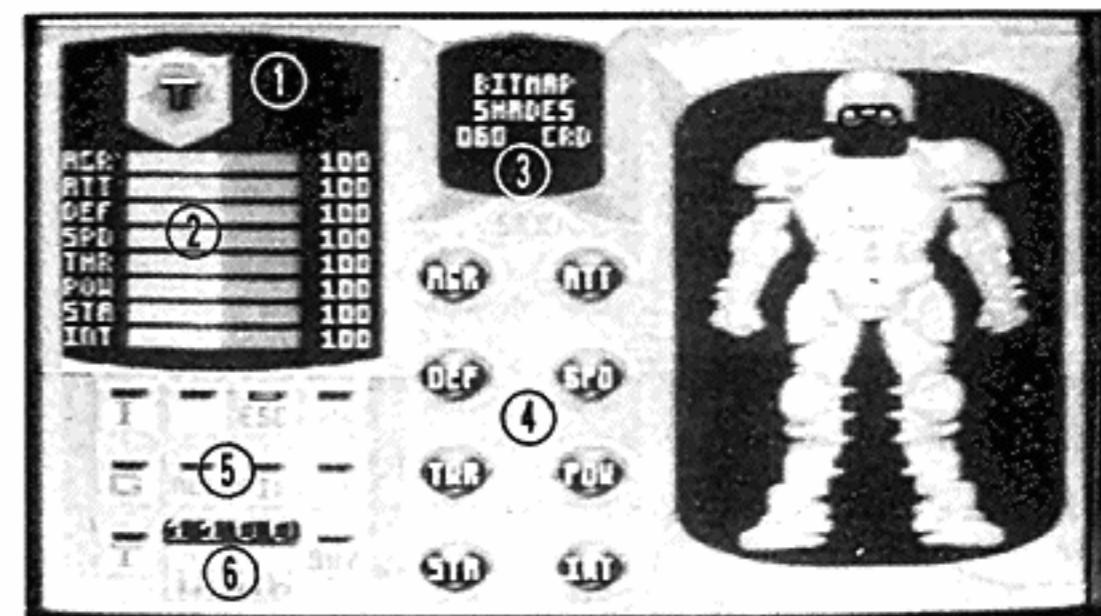
Crédits Disponibles

La liste de l'ensemble des Crédits avec lesquels vous pouvez acheter de nouveaux joueurs, ou revaloriser les joueurs de l'Ecran Gymnase, se trouve dans la BANQUE.



Ecran Gymnase

La maîtrise de l'utilisation de l'Ecran Gymnase permettra à votre équipe de se mesurer au prochain adversaire ou de s'adapter à votre style de jeu. Sur cet écran, vous pouvez utiliser des Crédits pour acheter l'équipement qui renforcera l'un des huit attributs d'un joueur individuel, d'un groupe de joueurs ou de l'équipe entière.



1. Fenêtre de Joueur/Groupe Actif
2. Evaluation des Attributs
3. Fenêtre d'Equipement
4. Boutons d'Attributs
5. Tableau de Contrôle
6. Crédits Disponibles

Fenêtre de Joueur/Groupe Actif

Cette fenêtre vous montre les joueurs de votre équipe actuellement sélectionnés pour revalorisation d'attributs. Avec le Tableau de Contrôle, vous pouvez choisir de revaloriser les attributs de tout joueur individuel de votre équipe ou :

- T : L'équipe entière.
- DEF : Tous vos Défenseurs.
- MID : Tous vos Milieux de Terrain.
- ATT : Tous vos Avants.
- SUB : Tous vos Remplaçants.

Evaluation d'Attributs

L'Evaluation d'Attributs montre l'évaluation actuelle du joueur ou du groupe sélectionné, pour les huit catégories d'attributs.

Fenêtre d'Equipement

La Fenêtre d'Equipement montre l'article d'équipement actuellement sélectionné pour l'achat et le nombre de Crédits nécessaires à l'achat de cet article pour le joueur (ou le groupe) affiché dans la Fenêtre de Joueur/Groupe Actif. Huit articles d'équipement sont disponibles à l'achat - chacun de ces articles est lié directement à l'un des huit attributs des joueurs. Utilisez les Boutons d'Attributs décrits ci-dessous pour changer les articles de la Fenêtre d'Equipement.

Boutons d'Attributs

Appuyez sur le BOUTON 2 pour faire passer la Barre de Sélection du tableau de contrôle aux Boutons d'Attributs. Puis utilisez le BOUTON D pour amener la Barre de Sélection sur l'attribut que vous voulez revaloriser. Appuyez sur le BOUTON 1 pour SELECTIONNER le Bouton d'Attribut - l'article d'équipement nécessaire pour améliorer cet attribut et son prix Crédit apparaissent alors dans la Fenêtre d'Equipement. La SELECTION du même Bouton d'Attribut une seconde fois permettra l'achat de l'article dans la Fenêtre d'Equipement pour le Joueur (ou le Groupe) de la Fenêtre de Joueur/Groupe Actif.

Tableau de Contrôle

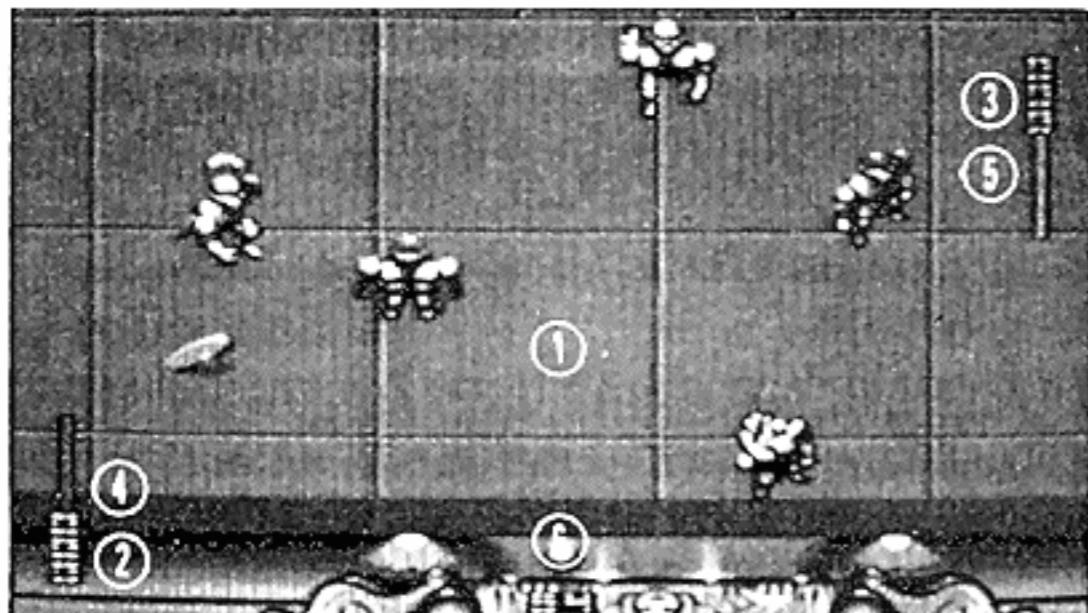
Il s'agit des boutons du Tableau de Contrôle de l'Ecran Gymnase :

- **FLECHES DIRECTIONNELLES** : Comme sur l'Ecran Manager, les flèches HAUT et BAS permettent de faire défiler les joueurs (ou groupes de joueurs) à revaloriser dans la Fenêtre de Joueur/Groupe Actif.
- **BUY (Acheter)** : A le même effet que le fait d'appuyer sur un Bouton d'Attribut deux fois de suite : achat de l'article affiché dans la Fenêtre d'Equipement pour le Joueur (ou le Groupe) de la Fenêtre de Joueur/Groupe Actif.
- **ESC** : Vous ramène à l'Ecran Manager quand vous avez fini avec le Gymnase.
- **FIX (Rencontre)** : Vous amène à l'Ecran Prochaine Rencontre.
- **ALL (Tout)** : Vous permet d'acheter les huit articles d'équipement pour le Joueur (ou le Groupe) affiché dans la Fenêtre de Joueur/Groupe Actif.
- **BOUTON I** : Le Bouton de Revalorisation Individuelle vous permet de revaloriser les attributs de tout joueur individuel de votre équipe. SELECTIONNEZ ce bouton puis faites défiler les joueurs de votre équipe dans la Fenêtre de Joueur/Groupe Actif (comme sur l'Ecran Manager) jusqu'à ce que vous arriviez au joueur que vous souhaitez revaloriser.
- **BOUTON G** : Le Bouton de Revalorisation de Groupe activera les Icônes de Groupe dans la Fenêtre de Joueur/Groupe Actif. Comme décrit précédemment, faites défiler les groupes jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous souhaitez revaloriser.
- **BOUTON T** : Le Bouton de Revalorisation d'Equipe activera l'Icône d'Equipe dans la Fenêtre de Revalorisation de Sélection - vous serez alors prêt à revaloriser l'équipe entière.

Crédits Disponibles

Tous les Crédits avec lesquels vous pouvez revaloriser les attributs des joueurs sont affichés dans la BANQUE.

Sur le Terrain



1. Le Terrain	2. Score de l'équipe bleue
3. Score de l'équipe rouge	4. Energie du joueur bleu
5. Energie du joueur rouge	6. Temps qui reste en secondes

Speedball 2 se joue en deux mi-temps de 90 secondes chacune. Les équipes changent de côté à la mi-temps. L'action commence quand la balle est mise en jeu au centre du terrain ; c'est-à-dire au début de chaque mi-temps, après un but ou après le remplacement d'un joueur blessé. Le but du jeu est simple : Marquer plus de points que l'adversaire.

Contrôler vos Joueurs

Un arc de couleur bleue apparaît au-dessus de la tête du joueur le plus proche de la balle - c'est votre Joueur Actif. Lorsque votre Joueur Actif est en possession du Speedball, une lettre apparaîtra au-dessus de sa tête pour indiquer sa position : G - Gardien de But, D - Défenseur, M - Milieu de Terrain, W - Ailier et F - Avant.

Vous contrôlez les mouvements du Joueur Actif en appuyant sur le BOUTON D dans les huit directions.

Marquer des Points

Il y a toutes sortes de façons de marquer des points dans Speedball 2. La plus logique est de marquer un but : il faut envoyer le Speedball dans le but adverse en évitant le Gardien de But. Chaque but marqué vaut 10 points.

Une autre façon de gagner 10 points est de réduire à zéro le niveau d'énergie d'un joueur adverse par la force de vos coups et de vos plaquages. Chaque fois qu'un joueur adverse doit être retiré du terrain par les RoboDocs, vous obtenez 10 points.

Guettez également ces autres possibilités de marquer des buts sur le Terrain :



Etoiles

Vous pouvez allumer les Etoiles en les touchant avec le Speedball. Vous marquez deux points pour chaque étoile allumée. Si vous les allumez toutes, vous obtenez 10 points de bonus en plus des 10 points obtenus pour les avoir allumées individuellement. Votre

adversaire peut éteindre les Etoiles que vous avez allumées simplement en les touchant. Lorsque votre adversaire les éteint, les points que vous aviez obtenus en les allumant seront déduits de votre score.



Dômes de Rebond

Il y a deux dômes de rebond sur le terrain. Vous obtenez deux points chaque fois que vous en touchez un avec le Speedball.



Rampe de Multiplicateur de Score

En lançant le Speedball sur la Rampe de Multiplicateur de Score (dans l'une ou l'autre direction), vous activerez le Multiplicateur de Score, qui vous donnera un bonus de points chaque fois que vous marquez.

La première fois que vous lancez la balle en haut de la Rampe, une lumière bleue s'allumera au sommet de la Rampe. Lorsqu'une lumière est allumée, tous les points que vous marquez sont augmentés de 50 %. Par exemple, un but vaudra 15 points au lieu de 10.

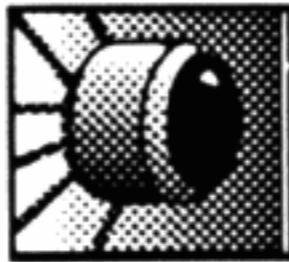
Si vous lancez la balle en haut de la rampe une seconde fois, une seconde lumière bleue s'allumera et tous vos scores seront augmentés de 100 % par rapport à leur valeur normale : Les buts vaudront 20 points, etc.

Cependant, lorsque vos adversaires lancent la balle sur la Rampe, ils récoltent les mêmes récompenses (ils essaient d'allumer les

lumières rouges en haut de la rampe). Chaque fois que le Speedball arrive en haut de la Rampe, cela affectera une lumière à la fois, en faveur de l'équipe qui a lancé le Speedball. Par exemple, si vous atteignez le haut de la Rampe deux fois (et donc allumez les deux lumières bleues), il faudra que votre adversaire lance le Speedball en haut de la Rampe deux fois pour éteindre les deux lumières. Ensuite, si l'adversaire réussit à nouveau à le lancer en haut de la Rampe, une lumière rouge s'allumera et le Multiplicateur de Score fonctionnera à son avantage.

Pour remporter la victoire du CMS, il est vital de garder l'avantage du Multiplicateur de Score.

Autres Particularités de Terrain



Electrorebond

Il y a quatre Unités d'Electrorebond : deux de chaque côté du terrain. Pour "électrifier" le Speedball, lancez-le contre l'une de ces Unités. Quand il est électrifié, le Speedball prend une couleur dorée.

Un Speedball électrifié fera tomber le premier joueur de l'équipe adverse qu'il touche. (Les Unités d'Electrorebond sont également affectées par le Multiplicateur de Score : si une lumière est allumée, un Speedball électrifié fera tomber deux joueurs adverses; si les deux sont allumées, il en fera tomber trois.)

Le Speedball restera électrifié jusqu'à l'arrêt complet. Tant que l'équipe garde le Speedball qu'elle a électrifié en sa possession, il reste électrifié. Cependant, il est possible de dérober un Speedball électrifié à l'équipe adverse : en le leur prenant adroitement des mains. Dans ce dernier cas, toute l'énergie du Speedball électrifié est transférée à l'équipe qui en prend possession.



Portes de Décalage

Il y a quatre portes de décalage, deux sur chaque moitié du terrain. Elles transportent instantanément le Speedball de l'autre côté du terrain. Le Speedball est alors lancé à partir de la porte du côté opposé.

Objets à Ramasser sur le Terrain



Bons

Il y a toutes sortes de Bons que vous pouvez ramasser sur le Terrain. Tous affectent le jeu directement et sont valables pendant six secondes. L'expérience vous apprendra quels bons ont quels effets. Les différents bons peuvent :

- Figer l'équipe adverse.
- Inverser les commandes de votre adversaire (jeu à deux joueurs uniquement).
- Réduire tous les attributs de votre adversaire au minimum.
- Augmenter tous les attributs de vos joueurs au maximum.
- Augmenter les attributs des deux équipes au maximum.
- Réduire l'évaluation de vitesse de votre adversaire au minimum.
- Vous donner instantanément le contrôle de la balle.

- Transporter instantanément la balle à votre avant-centre.
- Empêcher la balle d'entrer dans votre but.
- Rendre votre équipe insensible aux plaquages.
- Plaquer tous les adversaires sur l'écran en même temps.



Pièces

Ramassez les pièces que vous trouvez sur le Terrain pour augmenter vos Crédits à la Banque et avoir un pouvoir d'achat plus grand sur les écrans Manager et Gymnase. Chaque pièce vaut 100 Crédits. Dans les matches de Coupe uniquement, les pièces valent 200 Crédits.

Equipement

Les joueurs peuvent s'emparer des articles d'équipement qu'ils trouvent sur le terrain. Ces articles augmentent les capacités d'un joueur - jusqu'à ce que ce joueur soit plaqué et forcé à les lâcher. Chaque article d'équipement ne peut être ramassé que deux fois. Voici les articles que vous trouverez sur le terrain et les attributs qu'ils augmentent :



BOTTES : augmentent la vitesse



CASQUE : augmente l'intelligence



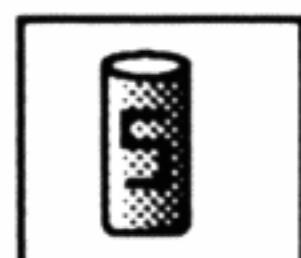
PROTEGE-POITRINE : augmente la capacité de défense



EPAULE : augmente la capacité d'attaque



GANT : augmente la puissance



BOUTEILLE : une solution à base de glucose qui augmente l'endurance



PROTEGE-BRAS : augmente la capacité de lancer



LUNETTES DE SOLEIL BITMAP : augmentent l'agressivité.

Championnat du Monde de Speedball

En Championnat, vous commencerez en bas de la Division 2. Votre tâche est de monter en Division 1 et d'aller jusqu'au Titre de Division 1.

Si vous gagnez le Titre de Division 2, vous serez automatiquement promu en Division 1, et la dernière équipe de Division 1 descendra en Division 2.

Si vous arrivez second en Division 2, vous pouvez encore réussir à monter en Division 1 en jouant un match de barrage contre l'avant-dernière équipe de Division 1. Le gagnant de ce match ira en Division 1 et le perdant en Division 2.

GARANTIE

VIRGIN GAMES se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. VIRGIN GAMES ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaption à un usage particulier.



SEGA™

"SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM.

Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers. © 1990, 1992 The Bitmap Brothers. All Rights Reserved. Designed by The Bitmap Brothers. Program conversion by David Leitch. Graphics converted by Alan Tomkins. Music converted to the Sega Master System by Dave Whittaker. Original music by Nation 12.

'Brutal Deluxe'. Music by Nation 12 © and ® Rhythm King Music 1990.

Manual designed and set by Creative Advertising, Oxford.

© Virgin Games Ltd. 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH. Printed in Japan

